Revue bimestrielle - 20 F
En vente exclusivement
sur abonnement.

LEGO

KLICK®

LE MAGAZINE LEGO®

Explorons la
PLANÈTE
inconnue

SPÉCIAL FÊTE DES MÈRES

CONCOURS

Une BD pleine de suspense

FABRIQUE-TOI UNE SUPER TABLE DE CROQUET

Timebuster

NUMÉRO 1, AVRIL 1996

LEGO

CONCOURS

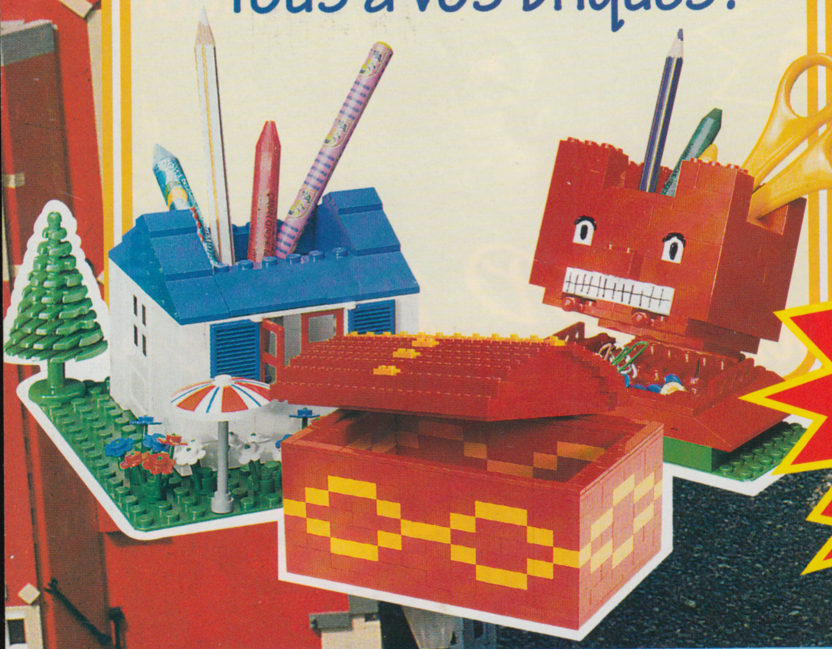
LE 28 MAI C'EST LA FÊTE DES MÈRES

Prépare une surprise à ta maman avec tes briques LEGO. Pour t'aider, voici quelques idées de cadeaux. Tu en as certainement beaucoup d'autres.

Gagne un voyage au Parc LEGOLAND® pour trois personnes.

Envoie-nous la photo de ton cadeau avant le 4 Mai 1996. Si ton idée est vraiment jolie et originale tu seras peut-être le gagnant du voyage. La photo du gagnant paraîtra dans le numéro du mois d'août.

Tous à vos briques !



POUR PARTICIPER

Remplis soigneusement le bulletin-réponse figurant dans la fiche BOUTIQUE LEGO KLICK encartée dans ce magazine et place-le avec ta photo dans une enveloppe timbrée adressée avant le 4 Mai 1996 à : **LEGO KLICK - 90, rue de Flandre - 75947 PARIS Cedex 19**

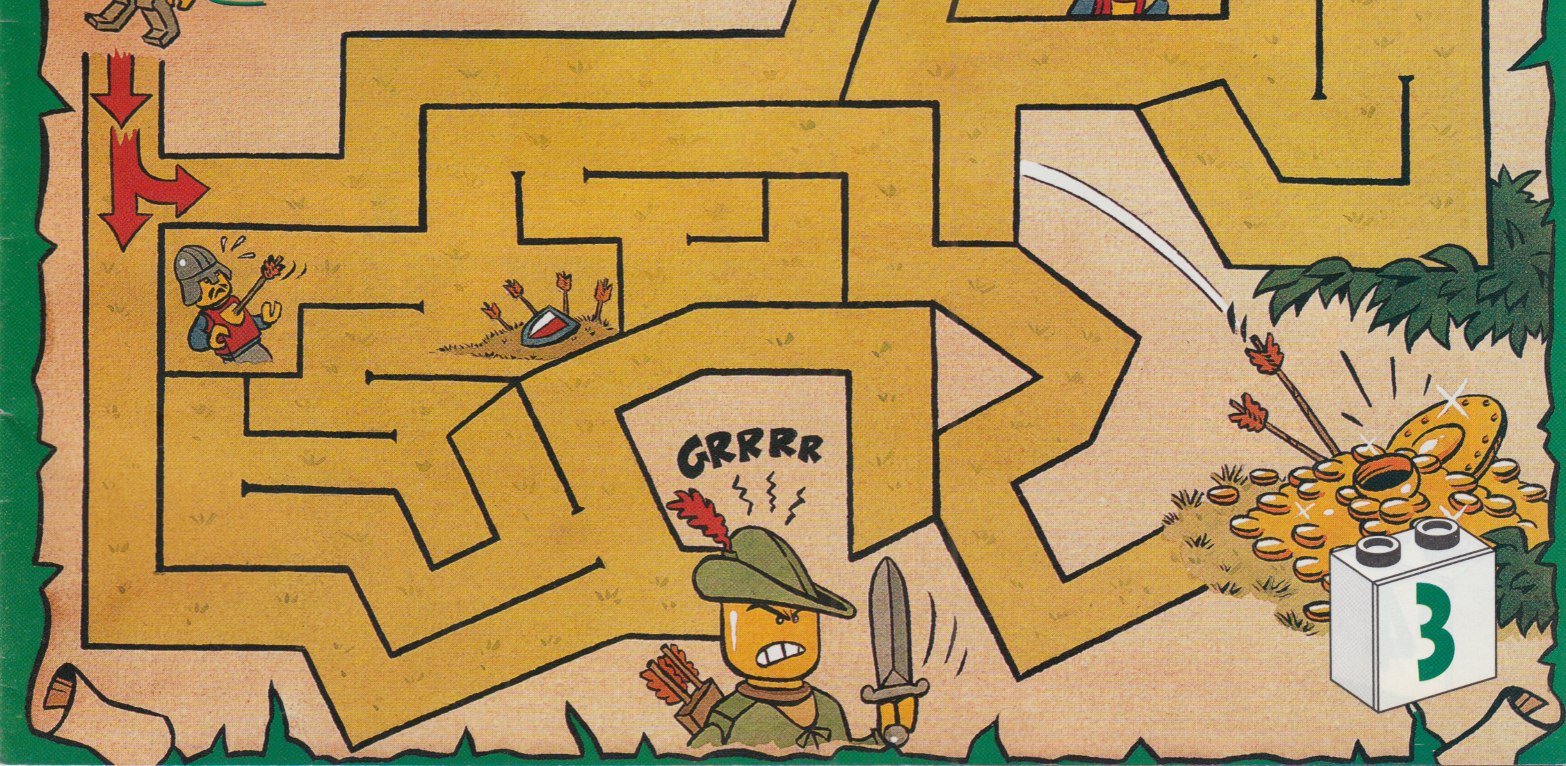
LEGO KLICK

Directeur de la publication : Raymond LEFÈVRE
Directeur de la rédaction : Christian MÉNARD
Coordination et rédactrice en chef : Christine LAMÉ
Adaptation française : CND Internationa - Muriel NATHAN-DEILLER
Conception et réalisation : COURAGE BDDP et LAGON
Imprimerie : Color Print North - Charles Lindberghs Vej 9 - Postboks 10 - DK-9430 Vadum - Denmark
Adresse courrier : LEGO KLICK - 90, rue de Flandre - 75947 PARIS Cedex 19 - Tél : (1) 44.89.44.92
N° ISSN : en cours

CHERCHE LES 10 DIFFÉRENCES

TU TROUVERAS LA SOLUTION PAGE 19.

Trouve le chemin qui conduit à la cachette secrète de Robin



Construis ta TABLE DE

QUI PASSERA LE PREMIER SOUS TOUS LES ARCEAUX ?

RÈGLES DU JEU

- Chaque fois que tu passes ta boule sous un arceau, rejoue. Quand tu passes l'arceau central, rejoue deux fois.
- Quand tu arrives au bout du terrain, passe sous les deux arceaux sans toucher le piquet. (Attention, si tu le touches, tu dois recommencer au début !) Et tu repars en sens inverse.
- Le premier à toucher le piquet de départ en ayant passé tous les arceaux dans le bon sens a gagné.
- Si ta boule heurte celle d'un adversaire, tu peux la «croquer» : place ta boule contre celle de l'autre, tiens-la avec ton index et frappe-la sur le côté avec ton maillet de façon à éjecter l'autre boule le plus loin possible. Mais elle doit rester sur le terrain !

Et gare à ton doigt !

Place les arceaux et les piquets comme sur ce dessin. Tu dois respecter ce parcours en jouant.

1

4

Il te faut des briques LEGO®, une plaque de mousse de 40 x 50 cm (ou du polystyrène), 10 morceaux de fil de fer (de 14 cm environ), un pinceau et de la peinture verte.

2

Peins ton morceau de mousse en vert.

3

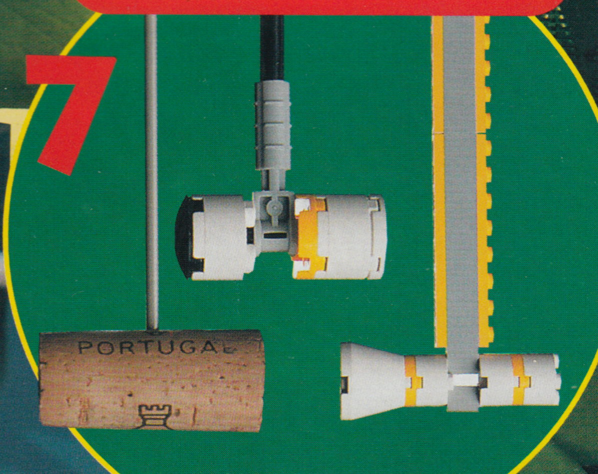
CROQUET joue et GAGNE!

Tu peux aussi décorer ton terrain avec des arbres, des buissons et des barrières.

6

Fabrique des maillets de 12 cm environ avec tes briques LEGO ou d'autres matériaux. Pour la boule, prends par exemple une balle de baby-foot ou un calot.

7



Forme 10 arceaux avec les fils de fer et plante-les dans la mousse. Ils doivent être bien stables.

4

5

Fabrique les 2 piquets avec des briques LEGO. Tords un morceau de fil de fer autour du piquet pour pouvoir ensuite le fixer dans la mousse.

DU NOUVEAU DANS L'ESPACE !

LA STATION SPATIALE ALPHA SERA PRÊTE DÈS 2002 !

UN RÊVE DEVIENT RÉALITÉ ! Ce n'est pas un film de science-fiction mais un projet bien réel. Pour la première fois dans l'histoire de l'espace, les Américains, les Russes, les Japonais et les Européens vont mettre au point ensemble une station de recherche qui évoluera à près de 460 km au-dessus de la surface de la Terre : la station spatiale internationale Alpha. On espère qu'elle fonctionnera en l'an 2002.

UN INCROYABLE PUZZLE
Les nombreux éléments de la station seront construits sur Terre et assemblés dans l'espace : il y aura différents ensembles modulaires pour faire fonctionner la station, l'entretenir et la réparer.

3-2-1... mise à feu
DÉCOLLAGE !

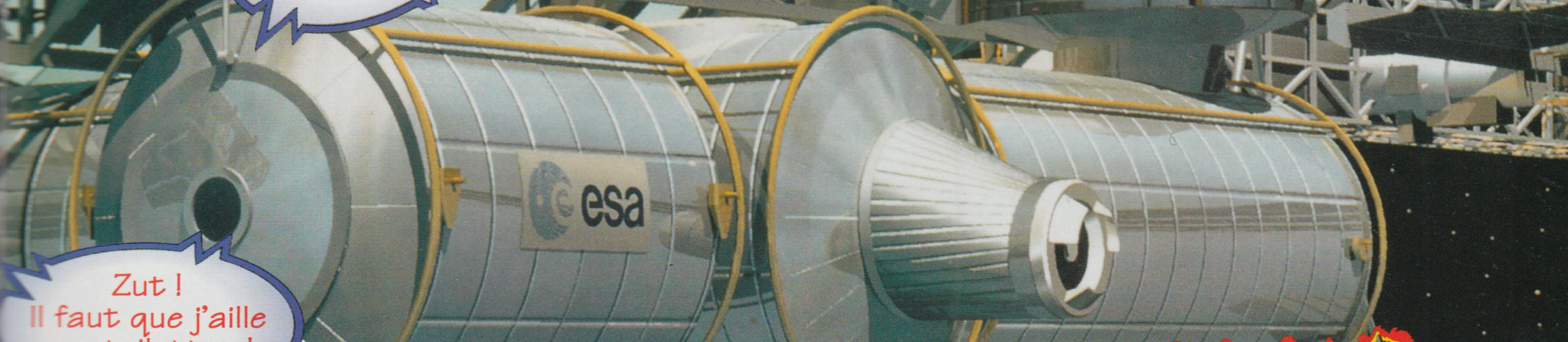
ENVOYEZ LES NAVETTES !
Il faudra au moins 30 voyages pour tout envoyer là-haut. L'assemblage de la station sera exécuté grâce à des bras articulés géants dirigés par ordinateur... cela prendra sept ans ! Cette aventure fantastique a déjà commencé : le premier voyage est programmé pour la fin de l'année prochaine !

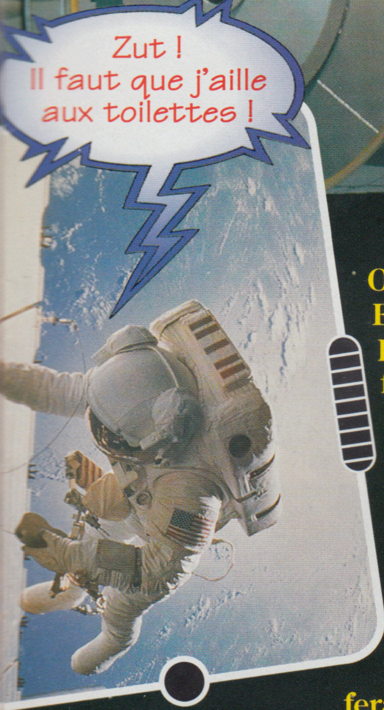
SIX HOMMES DANS L'ESPACE

Il est prévu d'installer des laboratoires d'observation scientifique et un habitacle confortable pouvant accueillir six astronautes avec d'énormes réserves d'oxygène et de nourriture.

QUEL MONSTRE !

Une fois terminée, la station spatiale Alpha pèsera près de 400 tonnes et s'étendra sur une surface de 8 000 m². Elle fera le tour de la Terre en 90 minutes. Ce sera la plus gigantesque réalisation spatiale conçue par l'Homme !



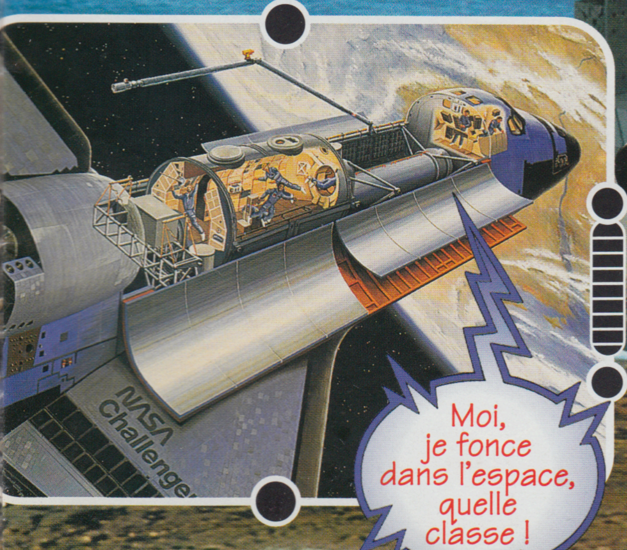


OBSERVER ET EXPÉRIMENTER

La station fonctionnera pendant dix ans. Elle permettra d'observer la surface de la Terre : les climats, les vents, les effets du rayonnement solaire... On y fera toutes sortes d'expériences scientifiques en apesanteur.

EN SAVOIR PLUS...

Enfin, on en saura plus sur le comportement des astronautes dans l'espace, qui se relayeront dans la station tous les trois mois... avec à leur disposition un vaisseau de sauvetage pour pouvoir retourner vite sur Terre en cas d'urgence !



Que trouveront les Exploriens sur cette planète inconnue ?

Biip Biip

Le filtre rouge a détecté quelque chose ! Et, en moins d'une heure, le cratère est envahi de monde. Scooters et véhicules spatiaux affluent de partout. Tous les projecteurs sont allumés. Le laboratoire mobile a aussitôt été transporté dans le cratère, prêt à analyser tout ce que l'on va trouver…

Les derniers rayons du soleil disparaissent quand les Exploriens entament la descente dans le cratère. Il fait noir. Dehors, le froid est intense, moins 200 degrés. Pourvu que le thermomètre n'explose pas !
Mais ils doivent continuer l'expédition… suivre l'étrange trace verte et visqueuse qui s'enfonce dans le cratère. Car un des plus grands secrets de l'univers est à leur portée !

Le radar vrombit. Les filtres de lecture rouge et bleu balayent le sol. Tous regardent les ordinateurs. Mais rien ne se passe. Les filtres de lecture ne lisent aucun message. Les Exploriens s'apprêtent à repartir quand, soudain…

Nous sommes prêts pour les analyses !
Déplacez le rocher !
LÀ, DANS LE CRATÈRE ! ÇA BOUGE !
Vite, prenez de la bave et portez-la au labo !
Je l'ai !
... crie un des hommes. Il saute de son scooter spatial et s'avance, son filtre portable à la main : «Là ! la trace... sous le rocher !» Immédiatement, le véhicule d'entretien arrive et pousse facilement l'énorme bloc. L'homme hurle de joie. Il ramasse une poignée d'une immonde bave verte et zou ! il se rue vers le laboratoire spatial. Va-t-on découvrir un indice de vie ? Est-ce un animal, un être humain,... un monstre ?
Il fait drôlement noir ! On n'y voit rien !
vROOARR !
Alors que les hommes discutent pour savoir qui va y aller, un grondement terrifiant retentit. Ils n'ont jamais rien entendu de pareil. Et le méga-radar s'affole : ça bouge tout au fond du cratère...
OBJET NON IDENTIFIÉ...
... dit l'ordinateur. Mais les biologistes, l'œil rivé à leurs microscopes, affirment que la bave contient des cellules vivantes. Il y a sûrement quelque chose ou quelqu'un dans le cratère ! Mais qui est volontaire pour l'explorer ?
Et si c'était un monstre ?
Que vont trouver les Exploriens ? Tu as une idée ? Alors dessine la fin de l'histoire. Si tu le souhaites, envoie ton dessin – avec ton adresse – à LEGO KLICK, Dessin n 1. 90, rue de Flandre 75947 PARIS Cedex 19.

NICO LASTUCE

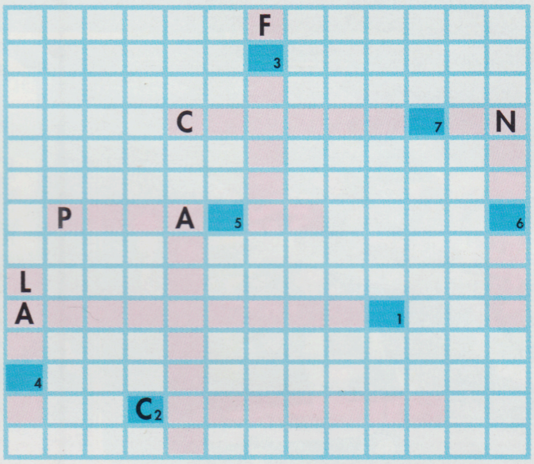
BD MÉDIAS

JOUE AVEC JOÉ !

DEVINE COMMENT SE DÉPLACE LE CHEF DES REQUINS ?

Ecris les mots de la liste au bon endroit dans la grille.
Pour t'aider, Joé a déjà placé la première lettre de chaque mot.
A toi de compléter.
Quand tu auras rempli la grille, reporte la lettre des cases numérotées dans les cases bleues et tu découvriras le mot mystère.

- FORTUNE
- CATAMARAN
- NAVETTE
- PIRATES
- AVENTURE
- LAGON
- AQUANAUTES
- CRISTAUX

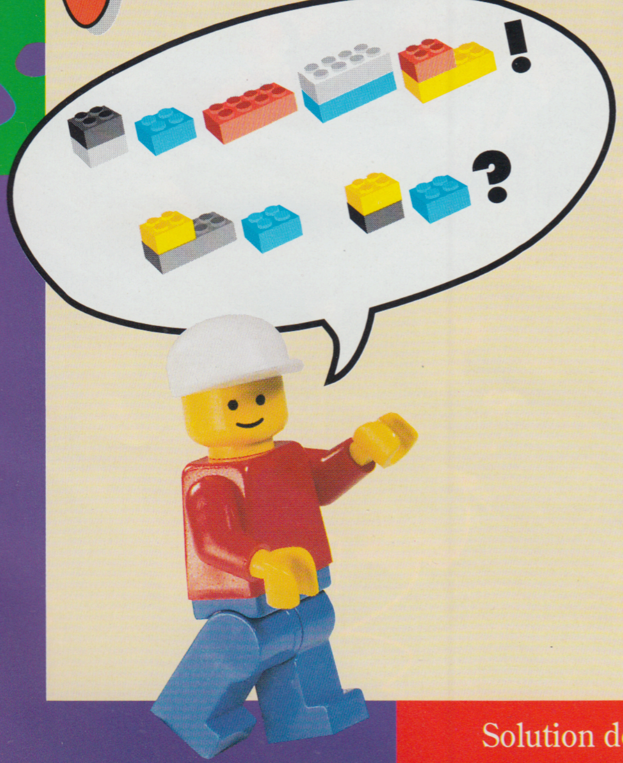


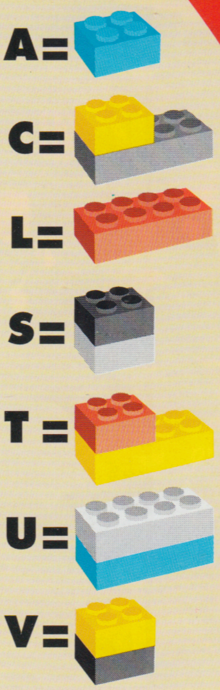
MOT MYSTÈRE

1	2	3	4	5	6	7

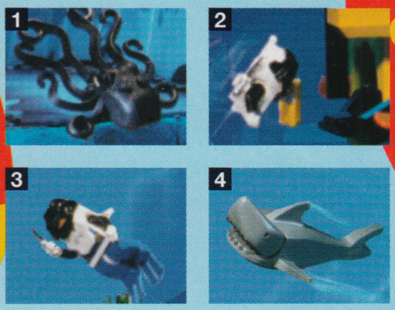
MESSAGE CODÉ

Que te demande ton copain LEGO ?
Remplace chaque brique par la lettre correspondante et tu découvriras le message codé





L'INTRUS



Un seul de ces morceaux ne provient pas de la photo ci-dessus, lequel ?

Solution des jeux page 19

QUI VA GAGNER LA Finale de Formule 1 ?

FEU VERT !

Les voitures démarrent en trombe. Mais la voiture jaune prend trop vite le virage. Elle percute les barrières, fait un tonneau et sort de la piste. Et, dans les 2 secondes qui suivent, 4 autres voitures entrent en collision.

Tous en piste… Tout est prêt pour la finale du Grand Prix de Formule 1. Ou plutôt presque tout, car on attend encore la voiture jaune de l'écurie Octan. Les deux autres coureurs de l'équipe sont déjà installés dans leur voiture, prête à bondir. Enfin, le camion-transport arrive. Le conducteur décharge la voiture sur la piste. L'équipe se hâte… plus que 30 secondes avant le départ !

QUELLE PAGAILLE !

Ouf ! tous les coureurs sont sains et saufs, mais pour les voitures, c'est fini. Les officiels se précipitent avec leurs drapeaux rouges. La course s'arrête pendant 30 secondes. Les voitures accidentées sont poussées hors de la piste et on lève le drapeau jaune.

SUSPENSE POUR LE DERNIER TOUR !

La Formule 1 Octan verte essaye désespérément de dépasser le favori de la course, le Diable noir. Et waouh ! la chance lui sourit : le champion a des problèmes, il ralentit et s'arrête à son stand. Les mécaniciens se précipitent. Mais trop tard… L'accélérateur à fond, la voiture verte Octan passe à toute allure. Il ne reste plus qu'un demi-tour de piste, voilà le drapeau à damier et la ligne d'arrivée ! Le pilote de la voiture verte Octan a réussi l'exploit : il a battu le champion du monde ! Le Grand Prix est à lui !

INFO PLUS

LES DRAPEAUX

- Danger ! Toutes les voitures doivent s'arrêter.
- Ralentissez et soyez prudents.
- Laissez-vous doubler.
- Disqualifié. Vous êtes éliminé de la course.
- Vous passez la ligne d'arrivée !

CONSTRUIS TON SUPER CIRCUIT

AVEC SES BARRIÈRES DE SÉCURITÉ

1

Récupère des briques vides de jus de fruit ou de lait, toutes de même taille.

2

Découpe le dessus et le fond.

3

Coupe en longueur le carton en laissant 2 cm de rebord : ce sont les tronçons du circuit. Essuie-les bien.

4

Assemble les tronçons avec du ruban adhésif.

5

C'est encore plus réussi si tu décores les côtés !

6

Tu peux faire aussi des virages. Si tu veux rehausser les barrières, utilise les restes de carton.

7

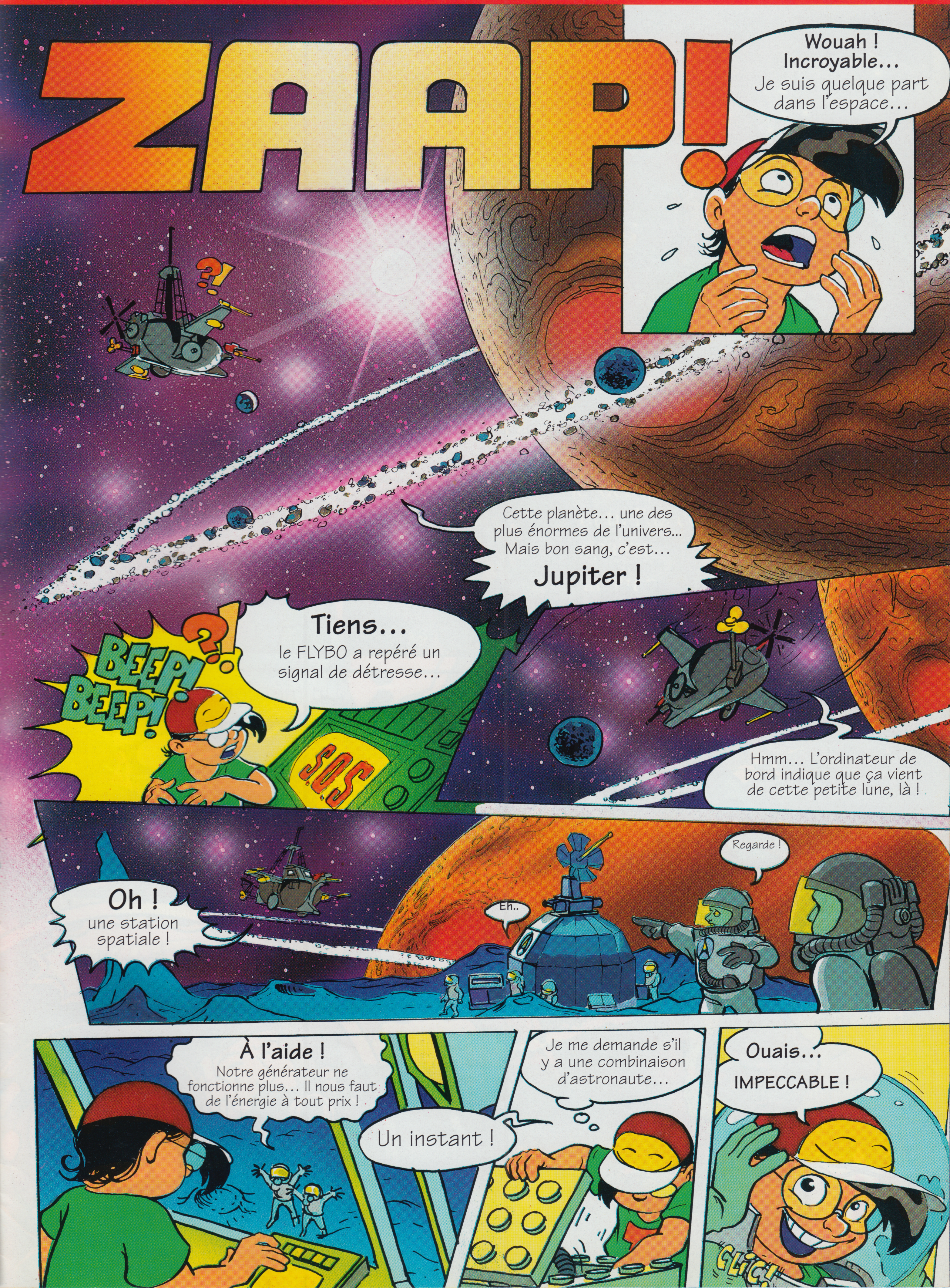
Dessine des traces de dérapage avec un feutre noir indélébile à pointe épaisse. Ça rendra ton circuit vraiment réaliste !

8

Construis des voitures de course différentes avec tes briques LEGO® et teste-les pour voir laquelle est la plus rapide : fixe un élastique au début du circuit, tire simultanément la voiture et l'élastique... Et tu verras le résultat !

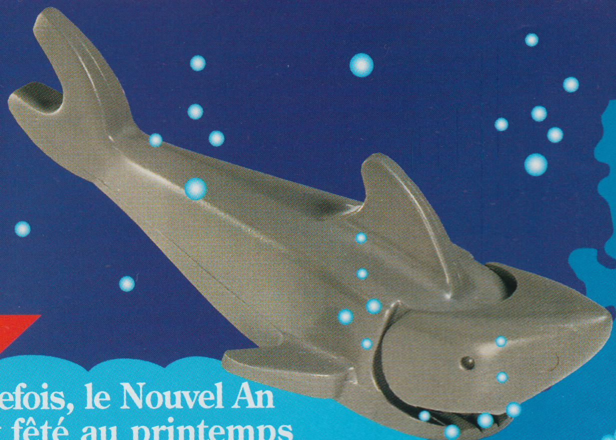
Timebuster
TARD DANS LA NUIT... Pendant des mois, Tim Timebuster a aidé son ami le Dr Cyber à construire sa fantastique invention...
Voilà la première machine à voyager dans le temps !
Le FLYBO !
BEEP!
DUIIT!
Mais que se passe-t-il ? Quelque chose ne va pas !
Oh ! non !
ZAARK!
Tim, va dans la machine et appuie sur le bouton S pour stopper le circuit du Titrum...
Pendant ce temps, j'arrête le turbo-générateur.
Mais attention aux éclairs ! S'ils t'atteignent, c'est fini pour toi !
Pas de problème !
ZAAKK!
ZAMM
Pff !
Quelle fumée ! Pas évident de grimper dans cette fichue machine en évitant les éclairs !
ZAAM!

Bien…
Maintenant c'est coupé.
ENFER ! J'ai dit le bouton S…
et c'est le bouton T qui arrête la circulation du Titrum…
Le S… c'est la mise en route !
Le voilà…
le bouton S…
Tiiiim, ne…
BEEP!
Trop tard !
Au secours !
Qu'est-ce qui m'arrive ?
?!
TZZZ…
ZZ
TZZ…
Oh ! non… Me voilà propulsé dans le temps !
ZAAPP!


ZAAP!
Wouah ! Incroyable… Je suis quelque part dans l'espace…
?!
Cette planète… une des plus énormes de l'univers… Mais bon sang, c'est… Jupiter !
BEEP! BEEP!
?!
Tiens… le FLYBO a repéré un signal de détresse…
S.O.S
Hmm… L'ordinateur de bord indique que ça vient de cette petite lune, là !
Oh ! une station spatiale !
Eh..
Regarde !
À l'aide ! Notre générateur ne fonctionne plus… Il nous faut de l'énergie à tout prix !
Un instant !
Je me demande s'il y a une combinaison d'astronaute…
Ouais… IMPECCABLE !
CLIC!

Attention ! J'arrive avec le câble d'alimentation.
Hii ! C'est super, l'apesanteur !
Et voilà !
PLOCK !
Génial !
Enfin !
Le courant est revenu !
Hourra !
Merci pour votre aide… Et bienvenue sur Explorer II ! Je suis Bob, le commandant de la base.
Quoi encore ?
?!
Chef ! Il y a un GROS problème…
LÀ !
Un météore géant…
?
Heu… Je…
… il vient droit sur la base !
C'est affreux ! Nous sommes perdus !
La station Explorer II va-t-elle être pulvérisée ? Est-ce la fin ? Tu le sauras en lisant le prochain numéro de LEGO KLICK® !

AU 1er AVRIL... POISSON D'AVRIL



Autrefois, le Nouvel An était fêté au printemps

Il y a plus de 400 ans, l'année commençait le 25 mars. Tout le monde faisait la fête pendant une semaine jusqu'au 1er avril. Les gens s'amusaient et s'échangeaient des cadeaux et des étrennes.

Adieu le 25 mars et bonjour les farces !

Un jour, le roi de France Charles IX, décida de changer le calendrier. Afin de correspondre au mouvement des planètes, le Nouvel An serait fêté le 1er janvier. Pour tous les gens, c'était un grand bouleversement... et naturellement, on ne se donnait plus de cadeaux et d'étrennes à la fin du mois de mars. Alors, pour s'amuser et se moquer de ce changement, tout le monde s'est mis à offrir de faux cadeaux et à faire des farces aux amis.

VIVE LES FARCES !

Le 1er avril, c'est le jour des farces. La plus connue est bien sûr d'accrocher par surprise des poissons dans le dos des gens... et tu l'as certainement déjà fait à tes copains.

Mais sais-tu pourquoi ?

1er avril : Attention aux poissons !

Comme le 20 mars marque la fin du signe astrologique du poisson, toutes les farces faites par les gens s'appellent donc des "Poissons d'Avril".
Aujourd'hui encore, au 1er Avril, tout le monde continue à se faire des plaisanteries. Même la télévision, la radio et les journaux en inventent.
Mefie-toi... et prépare les tiennes !

DICO LEGO

Etrenne : C'est un cadeau ou une somme d'argent donné pour la nouvelle année.

Le sais-tu ?
Le verbe "étrenner" qui signifie utiliser pour la première fois, vient du mot étrenne.

SOLUTION DES JEUX...

Joue avec Joé p.11

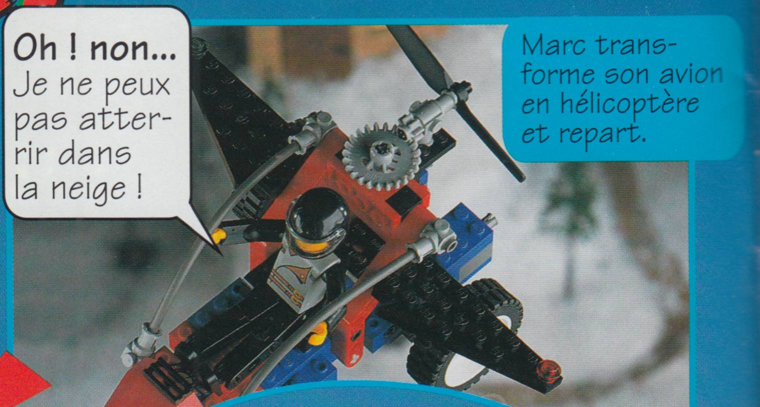
- Le mot mystère est : **SCOOTER**
- Le message codé de ton copain LEGO est : **SALUT ! CA VA ?**
- L'intrus

Cherche les 10 différences p.3

Le fils du chef de la police kidnappé !

Hugo est retenu prisonnier dans la montagne. Le commissaire n'a que 24 heures pour trouver l'argent de la rançon... Et les kidnappeurs l'ont averti : s'il fait appel à ses policiers, il ne reverra jamais son fils !

Comment faire ? Soudain, le commissaire a une idée : son ami Marc ! Lui seul pourra l'aider. Grâce au système fantastique qu'il a inventé, son avion peut être transformé en n'importe quel type de véhicule. Marc, aussitôt prévenu, s'envole.



Tonnerre !
Où suis-je ?
Marc s'est perdu.
Par chance, il réussit à construire une voiture-radar avec une antenne mobile sur le toit. Enfin il voit la maison sur son écran.
Ha ! ha ! À présent, je vous tiens !
Fichue neige !
La voiture-radar est bloquée ! Marc a besoin…
… d'un scooter des neiges !
On dirait que les bandits sont partis ! J'y vais…
Il ouvre la porte avec précaution.
Dépêche-toi de me sortir de là, Marc, ils vont bientôt revenir !
Soudain, ils entendent l'hélicoptère des bandits.
Cachons-nous dans les bois !

CONCOURS :

22

Gagne une superbe boîte multimodèle.

Gagne la boîte LEGO® TECHNIC multimodèle qui te permettra de reproduire tous les véhicules réalisés par Marc ! Pour cela, réponds à la question ci-dessous avant le 31 mai 1996 et tu seras peut-être l'heureux gagnant d'une des 10 boîtes LEGO TECHNIC multimodèle, réf. 8244.

Combien Marc construit-il de véhicules différents dans l'histoire ?

2 ____ 5 ____ 9 ____

Remplis soigneusement le bulletin-réponse figurant sur la fiche BOUTIQUE LEGO KLICK® encartée dans ce magazine, et glisse-le dans une enveloppe timbrée adressée à LEGO KLICK, Jeu LEGO TECHNIC 1. 90, rue de Flandre. 75947 Paris Cedex 19.

A DÉCOUVRIR DANS LE PROCHAIN LEGO KLICK qui paraîtra en juin

LE NOUVEAU PARC LEGOLAND® WINDSOR EN ANGLETERRE

DES IDÉES DE JEUX ET DE CONSTRUCTIONS

COUSTEAU, L'EXPLORATEUR DES MERS

CONCOURS

Tim Timebuster sauvera-t-il la station spatiale ?

RÉALISE UN UNIVERS SOUS-MARIN ET GAGNE DES PRIX LEGO !

Le tour du monde LEGO

LE SAIS-TU ?

Le plus grand château en briques LEGO qui ait jamais été construit se trouve en Suède. Il a nécessité 400 000 briques LEGO ! Il fait plus de 5 mètres en hauteur et en largeur. Penses-tu qu'il tiendrait dans ta chambre ?

Le nom LEGO a été créé il y a plus de 60 ans, en 1934. C'est une abréviation de LEg GOdt, qui signifie en danois « Joue bien ».

Plus de 200 millions d'enfants et d'adultes à travers le monde jouent ou ont joué avec des briques LEGO.

Il existe des boîtes LEGO spécialement faites pour les écoles ! Il y en a même qui peuvent être connectées à des ordinateurs !

L'usine LEGO détient le record du monde de fabrication de roues. Plus de 2 milliards de roues ont été fabriquées pour équiper les véhicules LEGO.

Presque toutes les briques LEGO que tu possèdes ont été fabriquées au Danemark. Mais les briques DUPLO® pour les tout-petits sont fabriquées en Suisse...

® Les noms LEGO, DUPLO, SYSTEM et TECHNIC et les logos LEGO et SYSTEM sont des marques déposées.
© 1996 LEGO Group. 924.992-F.